



## INIZIA QUI

### CONTENUTO

- 60 Carte (6 colori, 10 carte per ciascun colore)

### OBIETTIVO

Essere il primo giocatore ad avere 10 o più carte nel proprio Mazzo dei Punti.

### CARTE

In questo gioco il fronte e il retro delle carte sono strettamente collegati:



Il **fronte** di ogni carta mostra un personaggio di 1 solo colore.

Il **retro** di ogni carta mostra 3 diversi colori.

Il colore del personaggio sul fronte (lato bianco della carta) corrisponde sempre a uno dei tre colori presenti sul retro (lato color pesca della carta).

## PREPARAZIONE

Mescolate il mazzo e distribuite 4 carte a faccia in su (lato bianco) a ogni giocatore. Le carte collocate davanti a ciascun giocatore costituiscono la sua **Riserva**. Tenete le carte nella vostra Riserva a faccia in su (lato bianco). Se più carte nella vostra Riserva mostrano un personaggio dello stesso colore, devono essere impilate in modo tale da mostrare quante carte sono presenti nella stessa pila (vedere l'immagine sottostante).

Collocate il resto del mazzo (le carte che non avete distribuito) a faccia in giù (lato pesca) al centro del tavolo. Questo è il **Mazzo di Pesca**.

Ogni giocatore deve lasciare un po' di spazio anche per il **Mazzo dei Punti**.

Scegliete un giocatore che giochi per primo e procedete in senso orario.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante il vostro turno, **NON TOCCATE** la carta in cima al Mazzo di Pesca fino a quando non avrete deciso se **provare a fare punti** o **provare a rubare**:

### PROVARE A FARE PUNTI

OPPURE

### PROVARE A RUBARE

Prendete la carta in cima al Mazzo di Pesca, giratela e collocatela nella vostra Riserva. Se il colore del personaggio (lato bianco della carta) corrisponde al colore del personaggio su una o più carte già presenti nella vostra Riserva, spostate tutte le carte di quel colore (inclusa quella che avete appena girato) nel vostro Mazzo dei Punti. Il vostro turno termina.

Se non corrisponde, lasciate la carta nella vostra Riserva. Il vostro turno termina.

Prendete la carta in cima al Mazzo di Pesca, giratela e collocatela nella Riserva di un altro giocatore. Se il colore del personaggio (lato bianco della carta) corrisponde al colore del personaggio su una o più carte già presenti nella Riserva di quel giocatore, spostate tutte le carte di quel colore (inclusa quella che avete appena girato) nella vostra Riserva. Il vostro turno termina.

Se non corrisponde, lasciate la carta nella Riserva dell'altro giocatore. Il vostro turno termina.

#### NOTA:

Provare a fare punti è l'unico modo per spostare carte nel vostro Mazzo dei Punti.

#### NOTA:

Riuscire a rubare consente di spostare carte nella vostra Riserva, **NON** nel vostro Mazzo dei Punti.

Quando il vostro turno termina, prosegue il giocatore successivo in senso orario.

## È MEGLIO PROVARE A FARE PUNTI O A RUBARE?

Sapendo che il colore del personaggio sul fronte della carta (lato bianco) corrisponde a uno dei tre colori sul retro (lato pesca), potete scegliere strategicamente se provare a fare punti o a rubare, e da quali giocatori provare a rubare.

## MAZZO DEI PUNTI

Tutte le carte nel vostro Mazzo dei Punti devono essere tenute a faccia in giù (lato pesca), ma dovete riferire il numero (non il colore) di carte presenti nel vostro Mazzo a qualsiasi giocatore voglia saperlo.

## VINCERE

Il primo giocatore ad avere 10 o più carte nel proprio Mazzo dei Punti vince. Il colore delle carte non conta.

### E SE LE CARTE FINISCONO?

Se non avete più carte nella vostra Riserva, non dovete effettuare alcuna azione speciale. Continuate semplicemente a giocare e provate a ottenere carte durante il vostro prossimo turno.

Se il Mazzo di Pesca è esaurito, vince il giocatore con più carte nel proprio Mazzo dei Punti. Se più giocatori hanno lo stesso numero di carte nel proprio Mazzo dei Punti, vince il giocatore in parità con più carte nella propria Riserva.

### VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Giocate fino a che non avete 15 carte, invece di 10, nel vostro Mazzo dei Punti. Se provate a rubare dall'avversario e riuscite ad abbinare il colore del personaggio, potete rubare quelle carte E avete diritto a un altro turno. Finché riuscite ad abbinare correttamente il colore del personaggio mentre rubate, potete continuare a svolgere turni.

